

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
マンガ制作実習 3											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	杉山 いつみ			実務経験	有	職種	漫画家				
授業概要											
<p>この科目では、マンガ制作で必要となるデジタルソフトのCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopにおける技術の向上をめざして取り組み、出版業界だけでなくWEBやアプリといったデジタル技術を活用する場で、活動できる人材を育成していくことを目的とする。</p> <p>その他SNSや出版物のイベントで必要となる知識を身に着け、作品を意欲的に発表していく意識の向上も図る。</p>											
到達目標											
<p>この科目では、業界で使用されているデジタルソフトのCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopのデジタル表現の向上を主目標とする。SNSやアプリといったデジタルでの公開を基本とした場に適した作品作りの知識を身に着けつつ、実際に作品を公開することにより、デビューに向けた活動の幅を増やしていく。別授業で実施している修了制作のマンガ作品を、この授業でデジタルデータに置き換え、作品の持込みや投稿といったデビューに向けた活動にも関連付けていく。</p>											
授業方法											
<p>この授業では、作品制作における道具をデジタルツールのみに絞り、業界で主に使用されているCLIP STUDIO PAINT EXとPhotoshopにおける、作品制作及びデジタル特有の表現技法を習得、向上すると共に、SNSの場を活用して実際に投稿・公開を実践する。ポートフォリオの制作も行い2年次以降の就職活動に活かしていく。</p>											
成績評価方法											
課題	60%	課題を総合的に評価									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
<p>この授業では、デジタルでの表現における技術を磨き、デジタル媒体の利点を生かした作品発表をおこなっていく意識を身に着けるため、コンスタントに作品を公開していくように各課題の〆切を厳しく行う。遅刻や欠席は認めない。4分の3以上の出席をしない者は、課題の評価対象にならない。</p>											
教科書教材											
<p>毎回資料をデータで配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。</p>											
回数	授業計画										
第1回	日の丸構図・三角構図・3分割法構図について理解する										
第2回	対比構図・フレーム構図について理解する										
第3回	影のつけ方、パーツ（目など）の塗り方についてレクチャーする										
第4回	web掲載用スクロールコミックの表現方法について理解する										
第5回	web掲載用スクロールコミックの制作①										
第6回	web掲載用スクロールコミックの制作②										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
マンガ制作実習 3	
第7回	web掲載用スクロールコミックの制作③
第8回	web掲載用スクロールコミックの制作④
第9回	制作したスクロールコミックを投稿・公開する
第10回	CLIP STUDIO PAINT EXで単行本・ポートフォリオを想定してタイトルロゴを制作
第11回	機能紹介をしてソフトについて理解する 名刺を制作する
第12回	ポートフォリオ用フレーム制作
第13回	1年間の制作物をポートフォリオにまとめる①
第14回	1年間の制作物をポートフォリオにまとめる②
第15回	他学生にポートフォリオを発表 お互いに講評を行う